L'HERITAGE DU CAPITAINE REDSUN

Scénario pour : **Les Secrets de la 7ème Mer**
Par : **Daemonkarl**

SOMMAIRE

PRESENTATION : 1
INTRODUCTION : 2
ETAPE I : KARLA 4
ETAPE II : JOSEPHINE 6
DE L'ACTION ! 10
ETAPE III : MARINA 10
REVELATION ! 12
Etape IV : L'ILE DE REDSUN 14

PRESENTATION :

Cette histoire correspond au 1er scénario d'une vieille campagne. J'en fais la transcription à partir de mes notes du mieux que je le peux, car j'ai tendance à beaucoup improviser ce qui ne rend pas le travail de transmission aisé (surtout après 5 ans).

Ce scénario est volontairement très **Pulp** *(sur demande de mes joueurs)* et s'inspire du manga Cobra, plus particulièrement de son arc *« les filles du Capitaine Nelson » :*

Il s'agit d'une course poursuite/chasse aux indices contre des hommes de mains travaillant pour Caligari. L'aventure se découpe en 4 grandes parties (une par fille plus la destination finale) et amène les Pjs dans plusieurs destinations de Théah : Vodacce, Croissant, Castille, Vendel … Avec en bonus, un petit twist !

Remarque: Tous ces voyages peuvent prendre du temps, beaucoup de temps… Donc attention à votre timeline ! Par ailleurs, ce scénario devrait demander plusieurs séances de jeux (peut-être une par partie).

Note: le style de rédaction de ce scénario, sera parfois très synthétique et ce n'est pas que de la fainéantise de ma part, car :

1) Je ne me souviens pas de tous les détails.

2) Certains autres collaient avec ma campagne, mais étaient inadaptables pour en faire un scénario oneshot. Si certains points vous paraissent étranges, c'est donc normal…

3) J'aime les scénarios synthétiques afin de broder mon interprétation de l'aventure sans être pollué par des infos inutiles. J'ai donc tenté de ne pas reproduire ce qui me gène lorsque je lis un scénario. Quand à savoir si j'ai réussi…

INTRODUCTION :

Les Pjs doivent se trouver dans une ville de votre choix (une ville portuaire serait plus logique pour cette introduction…) dans un quartier calme pour l'heure…

Les joueurs vont entendre des bruits caractéristiques d'un combat très proche, tellement proche qu'ils vont faire tomber sans le vouloir un des combattants au détour d'une rue.

Ce combattant est un jeune homme plutôt fluet qui contraste grandement avec les Brutes mal dégrossies qui l'agressent.

Gageons que les joueurs vont intervenir ne serait-ce que pour rétablir l'équilibre de la situation, car ils viennent très clairement de donner un énorme avantage aux malfrats en faisant tomber le jeune homme… Bien entendu, une fois ce premier pas franchi, il faudra finir le travail car les agresseurs s'en prendront aussi aux joueurs.

RENCONTRE

Le jeune combattant remerciera grandement les Pjs pour leur aide et dira se prénommer Melvin. Les PJs remarqueront qu'il semble à peine sorti de l'adolescence (ils lui donneront 18 ans).

En fait il serait plutôt androgyne, mais n'attirez pas sur ce point maintenant, dite plutôt qu'il fait jeune. Pour expliquer qu'il soit imberbe, les traits fins, etc.

Ils pourront aussi définir, que sans être un grand combattant, il sait tenir une arme. Mais il ne doit pas avoir l'habitude de combattre une demi-douzaine d'hommes en même temps. Il ressortira même du combat quelque peu blessé. Mais il refusera de se faire soigner. « Ne vous inquiétez pas je cicatrice vite et je sais me soigner, j'ai juste besoin d'un endroit au calme pour panser mes plaies… ». Ce refus est important, mais j'expliquerai à la fin du texte, en quoi.

Les hommes qui ont attaqué Melvin, le pourchassent depuis un moment. Par contre, il ne sera pas possible de faire parler qui que ce soit. Ces derniers ont terriblement peur à l'idée de parler et feront plutôt leur possible pour se jeter sur une lame, car leur boss ne rigolent pas avec les langues trop pendues…

Melvin sait qui ils sont, mais ne révèlera pas toute son histoire d'un coup. C'est à cause de ce genre d'erreur qu'il est maintenant pourchassé par ces hommes.

Je vous laisse seul juge de la façon dont Melvin va parler aux joueurs et révéler son histoire. Il faut cependant, que les Pjs le prennent en sympathie et que ce dernier puisse demander leur aide (ou mieux les amener à se proposer !). Bref, voilà ce qu'il sait.

Il dira rapidement avoir trouvé un moyen de récupérer le trésor du capitaine Howard Dickinson aka Redsun (un pirate qui a disparu il y a environs 10 ans).

Cependant, manquant de moyen personnel à commencer par un navire ou des hommes pour l'aider dans cette tâche, il a tenté de recruter des hommes, mais a commis l'erreur de faire confiance aux mauvaises personnes.

Il dira avoir tenté de recruter un équipage dans les tavernes (ce qui est faux) et avoir tirer le mauvais cheval en la personne de Matteo. Il cache cependant le fait qu'il sait que Matteo travail pour le Prince Marchant Caligari. Il pourra révéler cette info, mais pas de suite. Dans tout les cas, il évitera de révéler la vérité (voir en fin de texte).

*Dans ma campagne, les PJs étaient poursuivis par **Reis** (sur commande de Caligari). Mais cela ne fera peut être pas sens dans votre appropriation du scénario. Donc par défaut je vous propose un Villain du nom de Matteo, mais il peut s'agir de n'importe qui : à partir du moment où ce vilain est impitoyable*

Mais pour l'instant, restons sur ce que Melvin accepte de dire.

« Aller dans les tavernes pour recruter des gens fut une mauvaise idée. Les hommes que vous avez vus sont à ma recherche pour me faire parler. Enfin, heureusement ; Je n'ai point eu l'inconscience de révéler toutes les informations clefs à Matteo, le chef des hommes qui me pourchassent».

Si on lui demande depuis quel endroit on le pourchasse, il répondra : la Vendel. Quand à savoir ce qu'il fait là (potentiellement loin de la Vendel) : *« J'étais sur les docks, du coup la meilleure solution pour fuir rapidement mes poursuivants, fut de sauter dans le premier navire quittant le port. Je revois encore leurs visages rageurs. Par contre, j'ai déchanté sur le navire. Même si le capitaine a été conciliant et a accepté ma présence contre du travail, passer ses journées à récurer les ponts n'est pas des plus plaisants ».*

Cette histoire est fausse. Melvin à eu le temps de préparer sa fuite, mais il ne va pas tout révéler. Le but est naturellement, d'embarquer les joueurs dans l'histoire… Mais gageons, qu'ils finiront par accepter !

LE DEAL :

Au début, pour ne pas attirer la méfiance, il parlera de partage équitable. Mais il semble hésitant, cacher quelque chose. Avec de la confiance ou si les joueurs lui force un peu la main, il dira que la seule chose qui l'intéresse, c'est un objet, le *« Cœur de fée » :* il s'agit d'un Rubis *« gros comme un poing ». « C'est une merveille de joaillerie certes, mais je ne vous embobine point. Le reste des trésors suffira amplement à égaler la valeur du joyau ».* Il dira vouloir ce joyau pour raison familiale, sans s'étendre dessus (Le Rubis cache, bien sûr, quelque chose, mais nous verrons ça plus loin).

Il refusera de dire comment il sait retrouver le trésor (il ne reproduira pas les mêmes erreurs). Mais le temps passant et la confiance s'installant il pourra parler d'un journal de bord d'un officier qui a quitté le capitaine avant son dernier voyage. (Ceci est faux ! mais les révélations sont à la fin du texte).

Pour trouver la cachette de Redsun, il faut retrouver ses filles. Ces dernières étaient enfant à l'époque et doivent donc être de jeunes femmes maintenant « Je sais à peu prés où elles se trouvent mais j'ai besoin d'aide et comme je vous l'ai dit, je ne souhaite pas dévoiler toutes mes cartes maintenant ».

Voici les infos à distiller, dans l'ordre :

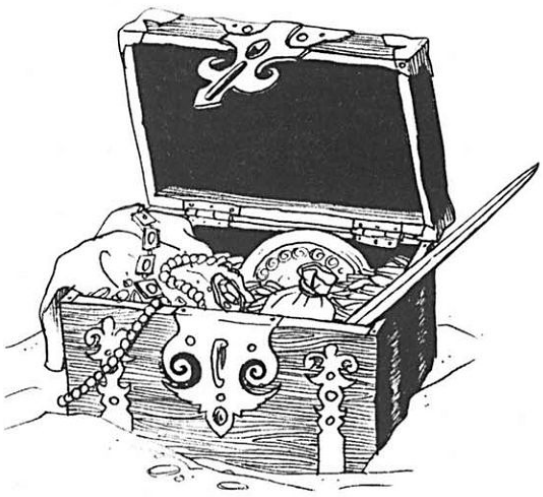
- D'après le journal de bord du lieutenant Madison (je rappelle que ce carnet n'existe pas !), Redsun a eu 3 filles de mères différentes dans 3 ports différents.
- Le journal de bord a été détruit pour éviter qu'on le lui vole.
- Avant son dernier voyage, Redsun a réuni ses trois filles (elle avait à peu près 14 ans) pour qu'elle fasse connaissance pendant un an. En retrouvant les filles, il sera possible de trouver le trésor.
- A la fin de cette année, il offrit à chacune de ces filles un cadeau, qui une fois assemblé mènerait à son ile. Il fit cela pour qu'elles puissent la trouver même s'il venait à mourir…
- Il révèlera que Matteo travaille pour Caligari.

- Le cadeau fait aux filles est un tatouage. Cette info n'est pas connue des poursuivants de Melvin (il le fera savoir aux Pjs).

Il indiquera aux joueurs le port auquel il faut se rendre au fur et a mesure. C'est pourquoi les Pjs doivent avoir un navire, ou alors il faut trouver un capitaine avec bateau et équipage. Melvin ne connait pas de gens de confiance, peut être que les Pjs, oui ?!

Je pars du principe que ce n'est pas un problème. Dans le cas contraire, à vous d'inventer les aventures de cette étape 0…

La chasse au trésor commence et *« il faut agir vite avant que les hommes me poursuivant n'arrivent à trouver les filles. Ils ne savent pas pourquoi ils doivent les trouver, mais gageons qu'ils tenteront de le faire tout de même ! Je vous dirais bien assez tôt en quoi ces filles peuvent nous aider, mais comprenez que je sois quelque peu précautionneux… »*



TAPE I : KARLA

Profil: La benjamine des sœurs, se nomme **Karla Rigatta** et aux dernières nouvelles, elle travaillerait dans le théâtre familial à Chioggia.

Tatouage :

- Une étoile stylisée (au niveau du cœur) avec une branche un peu plus chargée
- 2 soleils et 2 lunes (où vous voulez)
- Dans le dos, une sirène avec un coquillage sur le sein droit (de la sirène !).

CHIOGGIA[1]

Il y sera possible d'apprendre :

- Qu'elle fût repérée il y a un peu plus d'un an par **Salvi Armanella** (le fil du baron local vassal des Bernouilli), pour son interprétation d'Isabella (Personnage de la Commedia dell'arte).
- On raconte qu'ils étaient amant. mais la différence de rang ne pouvait que les séparer. Elle ne pouvait qu'espérer être une sorte de Vedova[2].
- Par des proches : Salvi ne semblait pas être si amoureux que ça de Karla. *« elle n'était qu'un passe temps ».*
- Elle aurait accompagnée de nombreuse fois Salvi dans l'Empire du Croissant.
- Cela fait maintenant plusieurs mois que nul n'a revu Karla.

---

[1] Ou n'importe quelle ville portuaire sur les terres Bernouilli.

[2] Seconde « épouse ». Généralement, sœur sans pouvoir (*Senzavista*) d'une *Strega del Sorte*, donnée avec la dot. Ces *Vedova* sont plutôt rare et ont la vie très dure. Voir guide Vodacce.

- Les proches du baron ou de son fils Salvi (tel que serviteurs) pourront dire que la dernière fois qu'ils l'ont vu, s'était en partance pour le croissant, il y a 10 mois.

- Salvi ou des amis à lui, pourront dire qu'il à subit une attaque de pillard dans l'Empire du Croissant et Karla a été enlevé (certainement pour être vendu comme esclave).

- En fait, il est réellement amoureux de Karla, mais ne peut le montrer…

Point important : pensez à décrire Salvi avec un cimeterre (vous verrez pourquoi plus loin).

Les joueurs voudront certainement tenter de la chercher chez les Croissantins, du moins Melvin va les y pousser.

LE CROISSANT

Il y a en gros 2 moyens pour y aller, légalement ou illégalement !

- Légalement, via Salvi qui sera prêt à aider les joueurs si cela peut lui permettre de retrouver sa douce. Cependant, ils devront attendre un peu qu'un nouveau convoi soit apprêté (dans peu de temps).

Ou alors, légalement mais en passant par l'Ussura qui n'a que faire de l'interdiction vaticine et traite donc avec le Croissant. Mais cela prendra plus de temps et de bons contacts. Car même si l'Ussura n'interdit pas le commerce, les échanges/voyages/tractations avec ce pays sont surveillés (c'est un marché qu'il ne faudrait pas perdre).

- Illégalement, en tentant de contourner les patrouilles terrestres et maritimes qui surveillent les frontières. Attention, toutes ces patrouilles sont sous l'autorité d'au moins un Inquisiteur. Et les inquisiteurs ne rigolent pas avec cet embargo.

Une fois dans le croissant, Salvi et la caravane se dirigera vers une ville de votre choix, mais qui doit rester petite tout de même[3] . Par défaut, je l'appel **Karahisar**.

Sur place, ils seront accueillis comme des *« pachas »* par le noble (*bey*) responsable de la ville, **Aslan Hatice**. Ils seront libre de visiter la ville à leur convenance ; Naturellement, dans la maison, seul le quartier des concubines, leur sera interdit.

Ils pourront apprendre :

- Qu'il n'y a pas de pillards dans la région.
- Pourtant dans le château, les hauts fonctionnaires et le *bey* Aslan Hatice semble dire qu'une troupe de brigand sévit…
- Si les joueurs creusent plus, ils pourront découvrirent que le *Bey* mène une politique anti-pillard importante, pour sécuriser ses routes commerciales ; seules garantes de sa prospérité.
- Tout le monde ne semble pas avoir la même histoire du pillage et les villageois n'en n'ont même aucun souvenir d'attaque sur cette dernière année (*« ça arrive, mais c'est rare que cela se passe tout près de la ville. En tout cas, pas cette année »)…*
- Aslan Hatice, nommera Karla l'Isabella. Ce qui interpellera Salvi, car dans le croissant, il fit passer Karla pour sa courtisane et n'a jamais fait d'allusion à son passé d'actrice commedia dell'arte.
- Enfin, le cimeterre de Salvi provient d'un des hommes qu'il a tué durant l'attaque. Le problème est que ce cimeterre est de bonne facture (en contradiction avec des pillards) mais surtout possède un poinçon qui correspond à la signature du forgeron du noble croissantin !

[3] Voir le nation book *Crescent Empire* ou le guide de l'empire du croissant de lune de Grolf).

En fait, Karla se trouve dans le Harem du *bey* Aslan Hatice. Mais elle n'y est pas enfermée, au contraire ! Elle est ici de son plein gré. En effet, en Vodacce, elle n'était rien, ici, elle est une princesse. Oui Salvi avait de l'argent mais il ne pouvait pas lui offrir cette vie et certainement pas après le mariage où une vie de grande austérité l'attendait (une *Senzavista* est soumise à l'épouse Strega du noble). Par ailleurs, le harem du *bey* est suffisamment bien pourvu en femmes, pour pouvoir éviter de partage la couche du quinquagénaire…

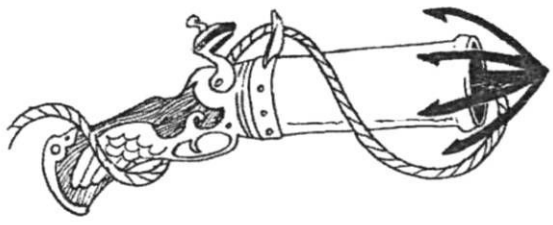
Cette partie est libre, je vous laisse le soin de préparer ce qui vous plait ou alors d'improviser en fonction des actions de vos joueurs.

Les PJs sont libres de convaincre Karla de venir avec eux ou pas. Dans mon cas, ils n'ont pas pu convaincre la jeune femme de venir. Mais ce n'est pas grave car ils n'ont besoin que d'un double du tatouage.

A ce stade du scénario, ils n'avaient cependant pas encore gagné toute la confiance de Melvin qui n'avait pas révélé l'existence de ces tatouages. C'est donc lui qui recopia le tatouage en tête à tête avec Karla.

Quoi qu'il arrive, Melvin souhaitera parler seul à seul avec chacune des jeunes femmes (mais j'expliquerai pourquoi à la fin).

Une fois le tatouage recopié, avec ou sans Karla, Melvin indique aux PJs la prochaine destination : la Castille.



TAPE II : JOSEPHINE

Profil : Cadette des sœurs, Joséphine, est le garçon manqué de la fratrie mais est surtout connue dans le milieu de la piraterie sous le petit nom de **Cap'tain Jo** (affiliée Confrérie de la Cote). Elle possède un pied à terre : la taverne tenue par sa mère à San Felipe (ou n'importe quelle ville portuaire).

Tatouage :

- Texte en cymrique : *« Nul peur ne m'étreint et je ne cillerai point devant le seigneur du Tartare. »*
- 7 soleils et 6 lunes (où vous voulez, il sera peut être possible pour les Pjs d'en voir un ?!)

SAN FELIPE

Sa mère (**Louisa de Pau**), une montaginoise expatriée de longue date en Castille, est tenancière d'une Taverne. Cette dernière (la taverne) sert de repère discret à quelques pirates de la confrérie dont Jo.

Note : Louisa, n'a pas de problème avec les Castillans ou les autorités locales, dans la mesure où elle est connue dans le quartier depuis 25 ans, bien avant le début de la guerre entre la Montaigne et la Castille...

Dans un premier temps, les joueurs doivent trouver un moyen d'entrer en contact avec les pirates. Si vraiment il n'arrive pas à convaincre Louisa de leur indiquer quel est le contact, Melvin parlera en privé (sans les joueurs, donc) à Louisa (j'expliquerai à la fin du texte).

- Les PJs pourront noter qu'en évoquant Jo, sa mère semblera attristée bien que tentant de camoufler ses émotions.
- En fait, elle n'a pas de nouvelle de sa fille depuis de trop nombreux mois et

son équipage semble lui cacher quelque chose.

Les joueurs (ou Melvin) finiront par obtenir le nom du contact, **Nazario**. Il n'est, bien sûr, pas en permanence dans la taverne ; mais si les joueurs reviennent régulièrement, Louisa pourra leur indiquer l'individu.

Nazario sera naturellement sur ses gardes et ne dévoilera rien, les Pjs devront faire leur preuve et démontrer qu'ils ne sont en aucune manière des ennemis de la Confrérie de la Cote.

- Les joueurs pourront tout de même comprendre que d'une part, il est méfiant et de l'autre il semble très soucieux à l'évocation de Jo.

Mais revenons à la preuve de bonne fois des PJs. Il dira avoir une idée et organisera un Rendez-vous avec d'autres membres.

En fait Jo se cache depuis plusieurs mois car elle est activement recherchée ; un traitre sévissant parmi les siens, informes ses ennemis. C'est pourquoi le noyau dur d'amis fidèles tente de le démasquer ; mais il semble extrêmement compétent.

Une fois la réunion entamée et les présentations faites, **Engeltje** une vesten et lieutenant sur le navire de Jo, finira par dire : *« Pour parler au capitaine Jo, vous devez d'abord montrer pattes blanches. Je souhaite d'abord m'assurer que vous ne lui voulez pas de mal ni infiltrer la Confrérie ».*

Pour montrer leur loyauté, les joueurs devront *« rendre la justice »* (comme elle dit) ; autrement dit, assassiner le Juge **Coradini** (en Vodacce dans la ville de votre choix)**.** *« Il a fait du tort à énormément de monde y compris à Jo. Mais personne ne doit savoir. Par ailleurs il possède des documents qui sont important.* ***Paulo,*** *ira avec vous…»*

Les joueurs peuvent tenter de convaincre le petit groupe qu'il n'est pas nécessaire de tuer le juge, avec le seul bon argument : la milice pourra certainement faire le lien avec Jo et donc cela lui nuirait encore plus…

Quoi qu'il en soit, ils devront se débrouiller pour subtiliser le dossier.

A force d'enquête, les proches de Jo ont fini par apprendre que ce juge est lié à l'affaire. C'est pourquoi, ils veulent ce dossier, pour obtenir le nom du traitre.

LE JUGE CORADINI

Les joueurs doivent retourner en Vodacce (dans la ville de votre choix[4]) pour voler et, peut être, assassiner le juge. Au passage, Engeltje et le reste de l'équipage peut convoyer les joueurs sans problème.

En enquêtant sur le juge, les PJs se rendront compte que c'est un vrai pourri, aux nombreux défauts : *Vénal*, il a accepté à de nombreuses reprise des pots de vin ; *Orgueilleux*, il se met toujours en avant et méprise tout le monde ; *Rancunier*, ces opposants et tout ceux sur qui il a empire s'en mordent les doigts ; *Sadique*, il n'hésite pas à mettre plus bas que terre les petites gens ou les délinquants et criminelles qu'il juge (oui ! Certains le mérite, mais pas tous). Et la petite touche pour finir, il est *misogyne* à l'extrême et se paie le luxe de louer les services des Jennys, uniquement pour les humilier *(jamais pour le sexe, voir plus bas).*

Bref, n'hésitez pas à lui brosser un portrait des plus exécrables. Les joueurs ne doivent avoir aucune sympathie pour ce personnage, mais devront tout de même se poser la question morale : *« devons nous l'éliminer ? »*

[4] Comme vous allez le voir plus loin, je propose une variante de ce passage ; Pour cette première version, vous pouvez choisir n'importe qu'elle ville dans n'importe quel pays…

Le remettre à la justice et surtout un juge intègre ou plutôt un de ces ennemis ; ou encore fomenter un plan pour le disgracier, sont des très bonnes options qui n'auront pas (à priori) de répercussion sur leur Honneur, mais je vous laisse le soin de préparer ou improviser cela.

Quelques infos sur la maison:

- **Retzner,** son garde du corps particulier est bien payé mais ne le supporte pas.
- Ses hommes (gardes ou domestiques) ne sont pas si bien payés que ça et sont souvent humiliés.
- Coradini loue régulièrement les services des jennys. Elles sont bien payées… pour être uniquement humiliées ; il ne les touche même pas. En fait, il loue les services de ces femmes pour camoufler son homosexualité…

En somme, son personnel ne le supporte absolument plus et beaucoup de monde serait prêt à aider pour peu qu'une motivation supplémentaire se rajoute : de l'argent, une galante compagnie pour une nuit ou l'assurance qu'il ne nuira plus à personne sans que le traitre ne soit inquiété par la justice.

Il sera facile pour une belle personne de manipuler le juge et d'entrer dans sa demeure… Encore faut il que les PJs apprennent que Coradini est friand de jolie jeune homme et non de femme ! S'il se contente d'utiliser les jennys, cela n'abaissera clairement pas la garde du juge, mais pourra tout de même servir de diversion.

Enfin, si un joueur s'y colle et joue le rôle du *« mignon »*, assurer une réussite éclatante pour le groupe et de nombreuses histoires honteuses et coquasses pour un joueur !

Une fois les documents entre les mains du Lieutenant et le nom du traitre révélé, Jo acceptera de Rencontrer les Pjs...

Là encore, Melvin demandera à parler seul à seul avec Joséphine et ce, même s'il fait confiance aux joueurs et qu'il leur a révélé chercher les tatouages.

Suite à cet entretien, que Jo soit de la partie ou non, qu'elle soit vivante ou morte, la prochaine étape sera la Vendel.

Mais avant d'aller plus loin, je vous propose ***une variante*** de cette étape 2, qui sera plus longue, mais vous demandera aussi pas mal de préparation. Pour la raison principale, que j'ai improvisé cette version lorsque je l'ai joué.

Version 2, (longue) :

En fait, Jo est en prison et son équipage tente de camoufler l'information. Le temps de trouver un moyen de la délivrer.

Ainsi, durant la réunion avec le cercle des fidèles de Jo, les Pjs apprendront la même chose : qu'ils doivent éliminer le Juge Coradini pour les mêmes raisons (Engeltje ne dira pas que ce juge est responsable de l'emprisonnement de Joséphine) ; mais aussi récupérer les documents (ils indiquent le nom du traître et le lieu de la prison où se trouve Jo).

LE JUGE CORADINI

Voir plus haut pour le passage chez Coradini.

Une fois les documents entre les mains du Lieutenant, cette dernière révèlera le nom du traître (qui sera éliminé) et le nom de la prison.

A noter qu'avant le début des opérations, Melvin devrait expliquer aux joueurs qu'il recherche les sœurs pour leurs tatouages et qu'ils doivent donc

absolument recopier ce tatouage s'ils n'arrivent pas à la faire sortir.

LA PRISON:

Voici la partie qui vous demandera pas mal de préparation. En effet, j'ai improvisé cette séance, en fonction des actions des joueurs et des indications sur *Il muro* dans le supplément Rillasciare …

Comme vous l'avez compris, Jo se trouve enfermé dans la prison la mieux gardé de Théah, ***Il Muro*** [5].

Si vous n'avez le livre sur les Rillasciares et/ou si vous souhaitez être plus clément envers vos joueurs, vous pouvez choisir n'importe qu'elle autre prison[6].

Comme dit ci-dessus, j'ai improvisé cette séance, je n'ai donc, que peu d'informations à vous proposer pour vous aider.

Pour infiltrer la prison, il y a 4 grandes possibilités :

1. Infiltrer discrètement la prison. Mais s'il s'agit d'une prison sous haute sécurité comme Il Muro, c'est à oublier.

2. La force brute ! Dans ce cas, mieux vaut avoir le soutien *ad hoc*…

Au niveau des joueurs, il reste donc ces deux options, plus simples.

3. se faire passer pour des prisonniers. Entrer devient simple, mais sortir demeure délicat. (ou alors il faut acheter un gardien avant)…

4. se faire passer pour de nouveaux gardiens. La difficulté est d'obtenir les papiers attestant d'une nouvelle affectation. Il faut donc chercher un faussaire, ou alors avoir un ami dans l'armée du pays où se trouve la prison…

Pour info, lorsque j'ai mené cette aventure, J'ai choisi cette version longue et mes Pjs ont choisi de se faire passer pour des gardiens.

Pour donner plus de peps et de chaos à la scène finale d'évasion : faire intervenir Matteo qui attaque la prison (d'où l'importance d'avoir une prison prés de la mer). D'ailleurs, en parlant de lui, voir le paragraphe « *De L'action !* » plus bas.

Une fois Jo à l'abri (à moins que les joueurs n'aient récupéré qu'une copie du tatouage, dans la prison) la prochaine étape reste la même (la Vendel) et la structure du scénario reprend son cours normal.

[5] Ce qui implique forcement la Vodacce d'où le retour dans ce pays. Mais s'il s'agit d'une autre prison, le juge peut être dans n'importe quelle nation.

[6] Mais près de la mer (île ou falaise). Afin que les PJs profitent de l'aide du navire de Jo (qui pourrait attaquer pour faire diversion).

DE L'ACTION !

Caligari via son envoyé (Matteo, Reis, ou qui que se soit d'autre…) est donc au courant du trésor et souhaite se l'approprier ; Il va donc faire suivre les joueurs par un petit groupe pour tenter d'enlever Melvin.

Vous pouvez ainsi faire intervenir à n'importe quel moment, ce groupe pour relancer l'aventure et l'action. Bref, ne pas l'oublier car il est un bon moyen de faire s'activer les joueurs.

Votre objectif durant le scénario est d'augmenter la fréquence des attaques au fur et à mesure de la progression des joueurs.

ETAPE III : MARINA

Profil : L'aînée des sœurs (dont la mère était vendel) travail pour la guilde des Jennys. Elle n'est, cependant, pas une jenny mais une administrative.

Le tatouage

- En haut du dos, un texte en cymrique *«Adossé à mon héritage, mes rêves vagabondent»*
- Un menhir stylisé (au milieu du dos)
- Texte en cymrique au niveau des reins : *« Une fois les falaises de mes terres perdues, de nombreuses nuits, j'errerai vers le nombril de la plus belle ».*
- 7 lunes stylisés sont tatouées ailleurs sur son corps

***CAP SUR KIRK*[7] :**

Pour cette dernière étape de récupération des filles / Tatouages, Caligari a un tour d'avance. En parallèle de Jo, il a envoyé un autre groupe enquêter en ville, pour tenter de trouver Marina.

En effet, grâce aux informations obtenue par Melvin (avant le début de l'aventure) Matteo/Caligari a envoyé des hommes, rechercher la seule fille dont il avait des indices pertinents.

Une autre option pour expliquer cette avance : Afin de ne pas frustrer les joueurs sur ce coup, qui pourrait passer pour une scène scriptée, il serait mieux d'expliquer cela *« in game ».*

Il faudrait alors que les sbires arrivent à séquestrer suffisamment longtemps Melvin pour le faire parler (Bien sûr, absolument avant d'arriver en Vendel)

- Soit après une attaque réussie, ils enlèvent le jeune baroudeur et le questionne. Le défaut c'est que les

[7] Ou, encore une fois, n'importe quelle autre ville portuaire de Vendel.

joueurs sont obligés de partir à sa rescousse. Et s'il rate, le scénario risque de finir court…

- Soit lors d'un moment d'absence des PJs, les sbires attaquent l'auberge et séquestre Melvin dans sa chambre le temps de le faire parler et d'envoyer un messager prévenir de la prochaine direction du groupe. Le défaut, c'est que pour ça il faut que les joueurs laissent Melvin seul (ou que les sbires attaquent en silence la nuit) bref, vous n'aurez peut-être pas l'occasion…

En somme si vous avez l'occasion n'hésitez pas à le faire pour éviter de donner l'impression que le scénario est sur des rails. Mais si vous n'avez pas l'occasion, faites sans… Attention, si vous lancez cette attaque ne pas la faire réussir automatiquement, le but c'est que les joueurs est vraiment l'impression d'avoir un poids sur ce qui se passe.

Enfin, Matteo *(ou, je le répète, n'importe quel autre horrible vilain, à votre convenance)* tentera d'arrêter les joueurs coute que coute et puisque pour l'instant, les PJs résistent, il va utiliser des moyens plus radicaux…

LES JENNYS

Le bâtiment où travaille Marina est donc un grand hôtel de passe dans le quartier de la Lanterne Rouge, nommée ***The Cerulean Curtain***. Cette maison close possède une grande gamme de prix ; il ne s'agit ni d'une maison de luxe ni d'un coupe-jarret.

Marina n'est pas une Jenny, mais une secrétaire, travaillant dans le service administratif de la maison close.

1er cas de figures :

Si les PJs arrivent en ayant pris de l'avance, ils auront le temps de parler avec Marina.

- La encore Melvin souhaitera parler avec l'ainée, mais les joueurs pourrons (avec le bon jet de D) remarquer qu'il reste bien moins longtemps.

- De même, Marina agit étrangement, comme si elle avait des absences et réfléchissait beaucoup.

- Elle semble chercher du regard Melvin, pour confirmer ses propos.

Mais la discussion sera interrompue par des cris ; des hommes en armes font du grabuge dans l'hôtel. Il s'agit des poursuivants qui arrivent pour questionner Marina… mais aussi détruire toute preuve en mettant le feu à l'hôtel !

Pendant que des hommes recherche la fille, d'autres déversent des bidons de poudre au RDC (deux hommes se préparent à lancer un chariot enflammer dans le bâtiment qui vu la quantité de draperie (rappelez-vous du nom) risque de bruler rapidement. Mais dans cette configuration, les joueurs ont encore la possibilité de les arrêter !

A l'inverse,

2ème cas de figures :

Si vous considérez que les joueurs ont trainé en route, ils arriveront au pied d'un Immeuble en flammes !

Mais tout n'est pas perdu : ils trouveront peut être le corps de Marina qui pourrait leur apprendre des choses (voir le paragraphe *« Révélation »)*.

3ème cas de figures

Si vous ne pouvez décider entre avance et retard, c'est donc ce choix qu'il convient de prendre.

Les joueurs arrivent très exactement au moment ou le chariot enflammé passe par la porte d'entré, grande ouverte, laissant apercevoir les flammes embraser instantanément les rideaux !

Les joueurs pourront courir à l'intérieur pour tenter de récupérer Marina. Cette dernière sera alors en prise avec les méchants de l'histoire. S'ils n'agissent pas vite (là, maintenant !), elle se fera tuer. Il faut que les joueurs puisse tenter quelque chose, mais n'hésitez pas à la tuer, s'il prenne plus de 5 secondes de réflexion !

Si elle s'en sort, les joueurs pourront obtenir les mêmes informations que dans le 1er cas de figure.

En avance ou *« just in time »,* Il faut que les joueurs sentent que tout peu réellement basculer et que leurs actions comptent vraiment.

A la fin du combat, que Marina soit vivant ou morte, les joueurs aurons la possibilité de comprendre qu'elle cache quelque chose…

REVELATION !

Attention, les joueurs pourront peut-être passer à coté des ces infos, tout doit dépendre de leurs actes.

Marina n'a en fait pas de tatouage ! Les joueurs peuvent l'apprendre de 3 façons :

1. En faisant craquer Marina : pour savoir ce qu'elle cache,
2. En inspectant son cadavre, ou l'obligeant à montrer son dos (ce qui ne serait pas galant, surtout après son refus)
3. Ou alors, en obligeant Melvin à répondre de ses messes basses (après tout les joueurs ont montré leur loyauté)…

Qui est donc celle qui se fait passer pour Marina ? Cette jeune femme se prénomme **Sieber** et n'est pas vraiment l'ainée des sœurs Dickinson. « Pas vraiment », car Sieber est la seconde fille de **Hanneke** la mère de Marina. Marina et Sieber ont donc la même mère mais deux pères différents.

Et où se trouve Marina ? Tout proche des PJs : la troisième sœur est, en fait, Melvin !

LES SECRETS DE MARINA

Voici ce que cache la vrai Marina, celle qui se fait appeler Melvin :

Elle ne se déguise pas mais utilise un Artefact Syrneth (du même type qu'utilisé par les Thalusai[8]).

Cet objet, n'altère que la vue ainsi, en touchant Melvin/Marina, il est possible de se rendre compte que quelque chose cloche. C'est d'ailleurs, pour ça qu'elle refuse tout contact (dont les premiers-soins. Cf l'introduction).

[8] Voir guide des Kreuzritter.

Cependant, sur un humain, il agit étrangement (du moins celui-ci) il ne copie pas la morphologie d'une cible mais altère celle perçu. Ainsi la personne qui porte cet objet camouflera son physique derrière une version androgyne d'elle-même. La lumière ne « renvoyant » pas toutes les informations aux yeux des observateurs.

Marina travaillait en fait pour la guilde (vendel) du commerce, plus précisément le commerce d'objets syrneth. C'est de cette manière, qu'elle a pu trouver son artefact, mais aussi fait la rencontre des hommes de Caligari. En effet, elle était dans le réseau de contacts du Prince-Marchant et était payée pour le prévenir, via Matteo, de l'existence de pièces syrneth qui pourraient l'intéresser. A noter que Marina serait considérée comme traitresse à la cause vendelarde si cela se savait !

C'est aussi grâce à ces fonctions et son réseau de contacts qu'elle a pu retrouver ses sœurs, mais aussi et surtout apprendre l'existence du *« cœur de fée »* (En faisant des recherches sur son père et ses sœurs, elle a trouvé un vieux compte rendu de vol d'un navire vendelard).

L'erreur qu'elle a commise, fut de croire que faisant partie du réseau de contact du prince, celui-ci serait bienveillant à son égard et l'aiderait dans la recherche du trésor de son père contre la promesse de remettre des objets syrneth qui pourrait l'intéressait.

C'est lorsque Matteo, l'agressa qu'elle comprit qu'elle n'avait jamais été qu'un point dans le rouage du prince (à moins que Matteo veuille prendre la part du lion, pour lui seul ?).

Quoi qu'il en soit, voilà comment elle vint à fuir son pays, pourchassé par ces hommes !

Par correspondance, elle demanda à sa sœur de se faire passer pour elle. Sans vraiment comprendre le pourquoi, si ce n'est la détresse dans la lettre envoyée par Marina. (Peut être que les joueurs ont pu avoir l'occasion de voir Melvin contacter un messager lorsqu'ils étaient en Vodacce ?)

LES INDICES :

A vous de jauger le degré d'indices qui permettrait aux PJs de se rendre compte de la supercherie : Si des joueurs font des recherches sur Redsun, ils pourront peut être apprendre des choses selon leurs contacts, ou alors jouer de paranoïa en surveillant discrètement les discussions entre Melvin et les filles. A ce sujet, Melvin révèle tout simplement son identité. Il/elle n'enlèvera jamais son collier, mais donnera des anecdotes qu'à priori seule Marina peut connaitre. A chaque fois, l'attitude des sœurs (en l'occurrence Karla et Jo) changera du tout au tout devenant étrangement plus familier avec Melvin. Enfin, les joueurs auront peut être la possibilité de voir ces étrange lune et soleil stylisé tatoué sur les sœurs…

Bref, faire attention à la manière de présenter les détails, en faire suffisamment pour que les joueurs ait une chance de comprendre, mais pas trop, pour ne pas éventer le twist trop tôt !

Pour infos, dans ma campagne, Melvin/Marina était en fait une espionne qui tentait (en plus de récupérer le cœur de fée pour elle) de gagner la confiance du groupe. Elle faisait partie d'une société secrète qui pourchassait des objets possédés par les Pjs. Le retournement de situation fut encore plus spectaculaire pour mes joueurs. Mais faire de Marina un ennemi des joueurs, n'a aucun sens pour un oneshot.

Maintenant, que les joueurs ont les 3 tatouages, il faut les analyser pour comprendre comment arriver jusqu'à l'Ile cachée.

Etape IV : L'ILE DE REDSUN

DECRYPTER LES TATOUAGES

Melvin/Marina sait que le trésor est caché sur une île. Elle se souvient de cette information car étant l'ainée, elle était la plus âgés, environs 14 ans, lorsque son père les avait réunie. Elle sait que les tatouages sont sensés, une fois décryptés, indiquer l'emplacement d'une ile.

L'ordre de naissance indique l'ordre dans lequel se suivent les tatouages. Marina, puis Jo, puis Karla.

Par ailleurs, nulle indication de vitesse n'est précisée, mais seulement des durées. Il faut donc connaitre le type de bateau utilisé par Redsun, pour estimer la vitesse et donc la distance correspondante par rapport aux nombres de jours indiqués. Le souci, n'est pas de connaitre le type de navire, mais plutôt de penser à ce détail.

L'ainée, Marina :

- En haut du dos, un texte en cymrique[9] *«Adossé à mon héritage, mes rêves vagabondent»,*
- Un menhir stylisé (au milieu du dos),
- Texte en cymrique au niveau des reins : *« Une fois les falaises de mes terres perdues, de nombreuses nuits, j'errerai vers le nombril de la plus belle »,*
- 7 lunes stylisées sont tatouées ailleurs sur son corps.

- l'héritage et le menhir (la pierre de Fál) correspondent naturellement à l'Inishmore. Tara, ville où se trouve la pierre, servira de point de départ pour les calculs.

- « la plus belle », est plus délicat à comprendre, car il existe de nombreuses constellations évoquant de belle femme de l'antiquité numaine. Il faut donc raisonner avec le mot Nombril. Ce qui permet de trouver Andromeda. Car une de ses étoiles se nomme *« Sirrah »* le nombril en croissantin.

- Le nombre de lune définie le nombre de nuit qu'il faut voyager avant le prochain changement de cap.

- Attention, il faut faire un calcul avant de partir, en effet, Tara se trouve du coté Est de l'Inishmore ; il n'est donc pas possible de travers les terres en bateau. Le capitaine doit donc calculer la position de l'autre coté des terres en alignant, Tara et Sirrah.

A moins, d'avoir un joueur particulièrement féru d'astronomie, il n'y a que peu de chance que le groupe trouve par lui-même Sirrah. Mais en posant les bonnes questions et en indiquant comment leurs persos recherchent la réponse (par exemple « je cherche dans la mythologie si je vois un rapport entre constellation et nombril… », Ils finiront par trouver.

En fait, ce que les joueurs doivent comprendre par eux même, c'est que le tatouage indique le point de départ, une direction (Ouest) pendant un certains nombres de nuit (7).

La cadette, Jo:

- Texte en cymrique : *« Nul peur ne m'étreint et je ne cillerai point devant le seigneur du Tartare. »,*
- 7 soleils et 6 lunes sont éparpillés sur sont corps.

- Ceux qui ont lu la Croix d'Erebe, savent que le seigneur du tartare et plus généralement du monde inférieur est Erebe, Erebus en Numain. Le navire doit donc faire face à cette constellation (vers le Sud), pendant 7 jours et 6 nuits.

[9] Il s'agit du vieil Avalonien. Si vous le souhaitez, vous pouvez considérer qu'il s'agit de l'Oghamique (écriture Sidhe et druidique) pour corser la difficulté. Voir l'annexe.

La benjamine, Karla :

- Une étoile stylisée (au niveau du cœur),
- 2 soleils et 2 lunes sont éparpillés sur sont corps,
- Dans le dos, une sirène avec un coquillage sur le sein droit (de la sirène !).

- L'étoile est en fait une rose des vents. Il faut remarquer au sud-ouest qu'il manque un symbole : C'est la direction à prendre et ce, pendant 2 jours et 2 nuits. A terme, il sera possible d'apercevoir, une ile.

- Le tatouage de la sirène indique d'une part un danger, la présence de sirènes, de l'autre la cachette du trésor. Cette ile possède deux montagnes. Seul un sein de la sirène est couvert par un coquillage (le droit) et correspond à la montagne qu'Il faut donc inspecter.

L'ILE DE LA SIRENE

Une fois près de l'ile, il vaut mieux faire attention au banc de sable, s'ils ne veulent pas s'échouer. Le seul moyen d'accoster est la nage ou la chaloupe et la présence de sirènes n'incline pas vraiment à nager… Espérons que les PJs ne verront pas trop tard ces créatures.

Accoster par chaloupe, ne sera cependant pas de tout repos, car les sirènes attaqueront le frêle esquif.

En pleine mer, le climat est tempéré (typique montaginois), cependant dès qu'un pied est posé sur l'ile, il sera possible de se rendre compte qu'il fait sensiblement plus chaud. La végétation correspond à celle de la Castille. Rien de tropical, mais plutôt un climat agréable et surtout régulier toutes l'année (mais ça, les joueurs ne s'en rendront certainement pas compte, à moins d'arriver en hiver : la différence sera saisissante dans ce cas). C'est une machine Syrneth (camouflée dans les entrailles de l'ile) qui crée ce micro climat.

Pour les reste des dangers de l'ile, à vous d'inventer. Mais à priori pas grand-chose. Il y a déjà les sirènes autours, quelques animaux à la limite, mais je vous laisse juge…

Concentrons-nous, plutôt, sur la caverne.

PIEGES ET TRESORS

Il y a donc deux montagnes et il faut gravir celle de droite. Arrivée à une bonne moitié de sa hauteur, se trouve une caverne.

Cette grotte est naturelle, mais en arrivant au fond (il existe quelque embranchements mais à priori impossible de se perdre, sauf si vous le voulez), les PJs trouveront un tunnel qui n'a rien de naturel et s'enfonce dans le cœur de la montagne.

Rapidement ce chemin mène à une cuvette d'eau (de 10m de rayon sur pas plus d'1m50 au plus profond) avec en son centre une colonne de pierre, et deux bouches de tunnel au fond.

La colonne : en l'inspectant et avec les bonnes compétences, il est possible de voir qu'elle a été taillé pour la faire ressembler à une colonne numaine. Il est difficile de dire s'il s'agit d'un empilement de bloc de pierres taillées ou s'il existait une colonne naturelle qui a été taillé pour donner l'illusion d'une colonne numaine. En fait, la colonne existait à l'état naturelle, mais elle a été fragilisée (très bon jet avec les bonnes compétences pour le voir).

En inspectant le pied de la colonne, sous l'eau, il sera possible de trouver une cavité ; En y mettant sa main, le personnage pourra agripper ce qui ressemble à une chaine.

S'il tire dessus, une forte résistance s'opposera à lui. En forçant réellement (en s'y mettant à plusieurs ?!), deux choses vont se passer :

1) un très léger bruit sourd provenant de la colonne pourra être entendu, par les plus vigilants,
2) La colonne s'effondrera sur les personnes tirant la chaine.

Oui, il s'agit d'un Pac (piège à con).

Le premier tunnel amène très vite (7 mètres) à une porte couverte d'engrenages. Toute personne manipulant les mécanismes, finira par déclencher…. la trappe sous ses pieds ; gueule béante sur des piques plus tellement acérés mais d'autant plus douloureux.

Le second tunnel qui semble être une cavité naturelle, suit une douce pente, se terminant sur un cul de sac. Plus précisément une seconde cuvette d'eau. La première passait pour un lac, celle-ci est étriquée et forme un vague demi-cercle de 4m de rayon contre le mur. Mais cette cuvette est profonde très rapidement les Pjs (ou PNJs) n'auront plus pied. Il existe un passage (en apnée donc) à travers le mur, dans l'eau. Ce passage amène bien sûr au trésor !

Il est bien sur possible de faire de cette caverne, en ancien site syrneth, mais ça sera à vous de préparer les lieux, pour en faire un énorme donjon…

LE FINAL

Le trésor est là ; Il ne rutile plus et est même poussiéreux, mais bien là. Il y a largement de quoi payer tous les membres qui participent à l'aventure. Si vous êtes généreux, il est possible que certains artefacts se trouvent là. Attention à la logique tout de même, 25 objet syrneths, runiques, féériques, *etc.* c'est étrange ! Le cœur de fée est bien sûr là.

Par ailleurs, le final, ne serait pas un final, sans un grand combat ! A peine les trésors inspectés, faites intervenir les hommes de Caligari : Que le combat commence !

Les joueurs vont-ils se méfier de Marina ? Vont-ils respecter leur part du contrat et lui laisser le cœur de fée ? Tenter de le subtiliser ? Vont-ils s'opposé à Marina, les sœurs, vont*il perdre le cœur de fée pendant l'attaque ?

Je vous laisse totalement libre sur la fin. Il faudra vous adapter aux forces en présences, alliées et ennemies des joueurs…

Dans mon cas, Marina a révélé son identité d'agent double pour le compte de Caligari. Mais au dernier moment, elle s'est alliée avec les Pjs car le prince avait décidé de la faire disparaître en même temps que les joueurs.

Mon final a donné à peu près ça : Le navire de Jo attaqué par Reis[10]. Les 3 PJs, Marina et Jo en prise avec une bonne dizaine d'hommes de main, les attaquant dans la caverne ; un fantôme de miroir relâché par erreur par un Pj manipulant un trésor (2 miroirs en vis-à-vis) et enfin 2 PJs dans les profondeurs de la montagne, non avertis de la bataille du dessus, en train de bidouiller une table de contrôle Syrneth[11]… Bref un final bien nerveux !

Le cœur de fée :

Ce rubis (gros comme un poing de femme) porte bien son nom. Il s'agit bien du cœur d'une fée, donné par amour à son amant humain, il y a fort longtemps. C'est donc un Objet gorgé de Glamour.

Cet artefact donne à son porter plusieurs pouvoirs et il existe deux manières d'en être investi. Soit porter le cœur, soit *« l'absorber ».*

Voici les effets, ci-dessous.

[10] Missionné par Caligari sur cette mission.

[11] Ces 2 inconscients ont finis par se retrouver téléporté en Castille !

Le porter:

- +1 en Panache,
- Beauté du Diable,
- Et enfin, l'autorisation automatique d'entrer à Brin Bresail sans être pourchassé par le *« grand Veneur »* (voir guide sur les Sidhe). Le perso ne sais cependant pas automatiquement trouver un tel portail[12].

Les pouvoirs disparaissent si l'objet est écarté de son propriétaire pendant une certains laps de temps, disons plus de 2m pendant plus de 15min.

L'absorber :

Si le possesseur tente d'enfoncer l'objet contre sa poitrine, le rubis fusionnera avec son cœur (il ne pourra être retiré qu'à la mort de l'hôte). Les dons sont :

- Beauté du diable,
- Séduisant (charmant),
- Tous les traits +1D,
- L'hôte devient un hybride mi homme/mi sidhe,
- Il ne vieilli plus,
- Devient Maitre Glamour.

Cependant, il acquière aussi des défauts :

- Il perd toute autre magie que le glamour,
- Il devient sensible au fer, Egoïste et Orgueilleux (Jet de détermination pour agir autrement que pour soi), plus d'autres désavantage selon désir du MJ (voir guide d'*Avalon*),
- Par ailleurs, même s'il peut rentrer dans Brin Bresail (il sait trouver des portails), il n'en est pas moins un paria parmi les Sidhes.

THE END

J'espère que ce scénario vous a plu et que les plus novices ne seront pas perdus[13].

[12] Les Sidhes rencontrés, penseront que le personnage a été invité par un autre Sidhe.

[13] Pour tout complément d'infos, me contacter sur le forum 7th Sea du SDEN, que j'arpente régulièrement.

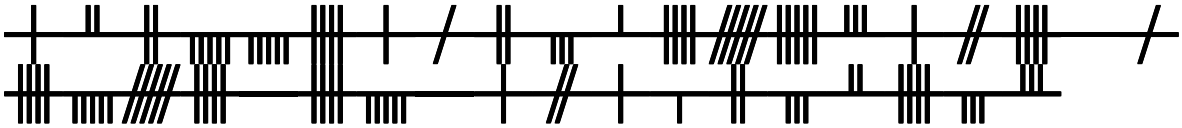
ANNEXES : LES TATOUAGES

Les textes :

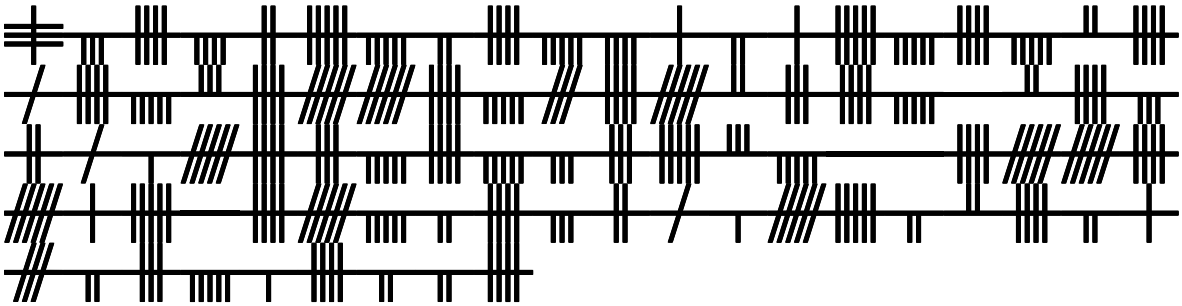
Si vous choisissez la version en Cymrique : l'alphabet est roman. En fait, certains groupes de lettres ne se prononcent pas de la même façon, exemple DD = TH.

Si vous choisissez l'option Oghamique voici à quoi ressemblent les textes (transcription lettre par lettre sans accent, ni espace, mais avec virgule. Contrairement à ici, tous les caractères sont sur la même ligne).

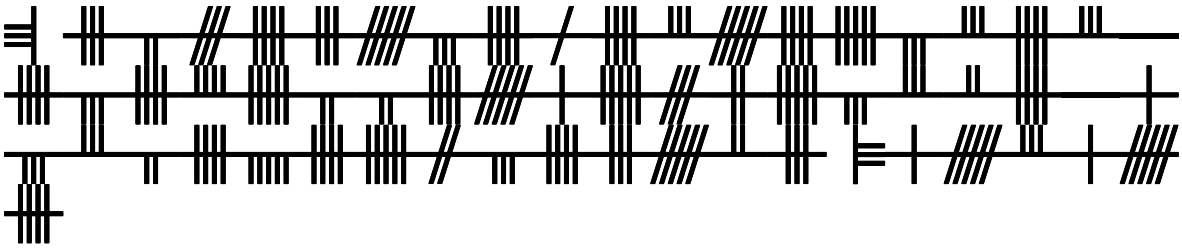
- Adossé à mon héritage, mes rêves vagabondent (autour du tatouage central) :



- Une fois les falaises de mes terres perdues, de nombreuses nuits, j'errerai vers le nombril de la plus belle (autour des hanches de Marina)



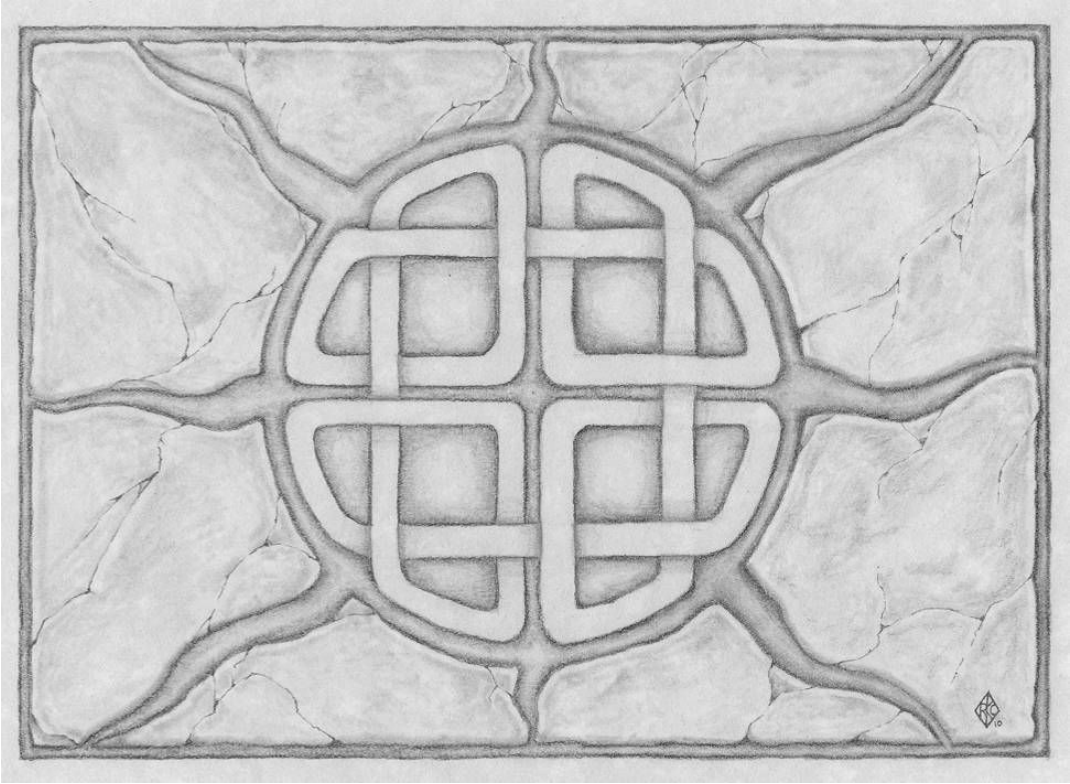
Nul peur ne m'étreint et je ne cillerai point devant le seigneur du Tartare (ces symboles s'enroulent autour des épaules de Jo):

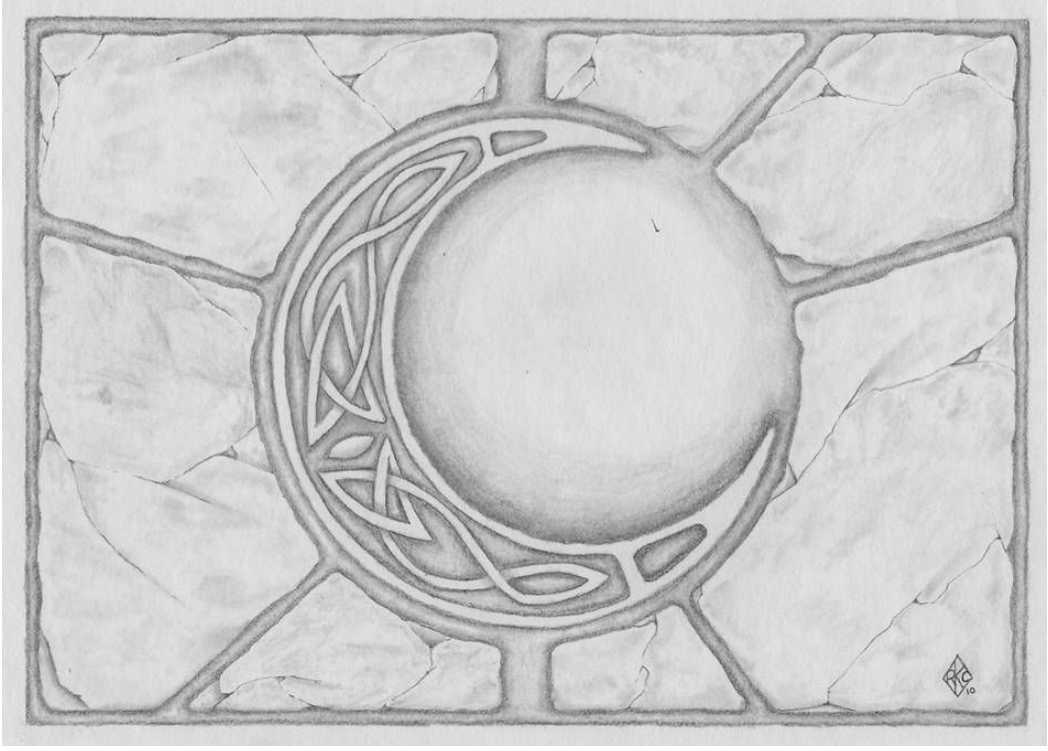


Lien vers la font Oghamique :

http://www.fontspace.com/curtis-clark/celtic-ogham

Originaux ***"Celtic Sun"*** & ***"Celtic Moon"*** par **SiriusArtWorks**





Rose des Vent par artiste inconnu

***PIERRE DE FAL**, Original par* **SageOwl**

SIRENE *par* ***Daemonkarl***